

Ghost Recon: Wildlands

Ubisofts größte Open World



Detailfanatiker: Von unserem Aussichtspunkt können wir gefühlt jedes Sandkorn der bolivianischen Wüste erkennen.

Ghost Recon goes Open World. Wir haben nach einer beeindruckenden Koop-Demo mit den Entwicklern gesprochen.

Von Petra Schmitz

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Paris** Termin: **2016**

Es war die größte Überraschung der E3-Pressekonferenz von Ubisoft: Ghost Recon: Wildlands. Denn einen weiteren Open-World-Shooter neben The Division hat nun wirklich niemand erwartet. Während der PK zeigte Ubisoft lediglich einen fetzigen Zusammenschnitt, später am Tag haben wir jedoch auch eine lange, von den Entwicklern gespielte zusammenhängende Demo gesehen. Vorneweg: Wildlands befindet sich noch in einer Pre-Alpha-Phase,

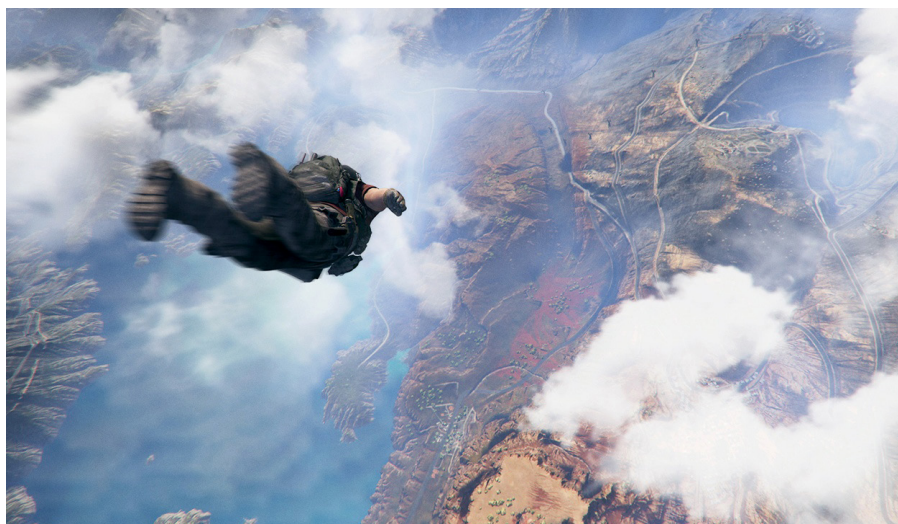
steht aber schon ziemlich weit oben auf unserer Beobachtungsliste.

Einer der Gründe dafür ist die gezeigte Spielwelt im Andenstaat Bolivien: Die ist gigantisch und soll dazu komplett frei befahr-, beflieg- und begehbar sein. Das Spiel ist dabei in neun landschaftlich unterschiedliche Regionen unterteilt. Das sieht insbesondere von oben, also etwa aus einem Helikopter heraus, atemberaubend und schier endlos aus. Gigantische Berge, Flusstäler, Ackergebiete, ein riesiger Salzsee, überall Dörfer und kleinere Städtchen – ziemlich

toll! Zwangsläufig schließt sich hier jedoch die Frage an: Wie viel Inhalt steckt denn in der gigantischen Welt? Es ist ja nicht so, als würde man wie etwa in einem Fantasy-Rollenspiel hinter jedem Busch eine Kiste voller Schätze finden. Die Entwickler gaben uns gegenüber an, dass man noch dabei ist, Inhalte ins Spiel zu packen. Außerdem soll den Fahrzeugen große Aufmerksamkeit gewidmet werden. Es soll einfach Spaß machen, damit durch die Gegend zu heizen. Wir rechnen also mit viel Landschaft, in der nicht an jeder Ecke die Luzie abgeht.

Chaos-Quartett

Wo dann letzten Endes was abgeht, können wir frei wählen: Der Titel setzt auf eine freie Missionsstruktur. Die Ghosts werden in dem Gebiet abgesetzt und ab da liegt es in den Händen der Spieler, Informationen zu sammeln und entsprechend zu handeln. Die Entwickler sprachen uns gegenüber davon, dass jeder seine eigene Geschichte spielen kann, auch wenn die Vorgaben klar sind: Verursache Chaos, um die Allianz zwischen einem Drogenkartell und der korrupten Regierung zu (zer)stören. Zwar macht Anarchie zusammen mit Freunden am meisten Spaß, Wildlands ist aber auch alleine spielbar. Die übrigen drei Ghosts übernimmt dann die KI. Ob und inwiefern wir die KI über Befehle kontrollieren können, ist noch nicht klar. Die Entwickler experimentieren noch. So oder so ist eine KI in einer offenen Welt allerdings



Unsere Einsatzorte können wir auf der riesigen Karte frei wählen.



Völlige Freiheit: Ob wir uns ins Lager schleichen oder mit gezückter Waffe reinstürmen, liegt an uns.



In der riesigen, offenen Spielwelt sind wir auf Fahrzeuge wie Helikopter und Jeeps angewiesen.



immer eine Fehlerquelle, weil extrem viele Variablen einberechnet werden müssen. Wir sind jedenfalls gespannt, wie sich die künstlichen Ghosts in Bolivien schlagen. Wenn es uns dann doch zu einsam wird, ist das auch kein Problem. KI-Ghosts können nämlich jederzeit in einem laufenden Spiel von echten Mitstreitern ersetzt werden.

Ob und wie sich unser Charakter im Spiel verändert, ist übrigens noch nicht ganz klar. Im Spiel gibt's anscheinend ein Levelsystem, denn wir sahen zumindest ein Level-up auf Stufe 4, wissen allerdings noch nicht, welche Auswirkungen das hat, die Entwickler wollten zum aktuellen Zeitpunkt diesbezüglich noch keine Details preisgeben. Was wir allerdings schon jetzt wissen: Egal ob man nun in seinem eigenen Spiel oder in dem eines anderen unterwegs ist – der Levelfortschritt wird nicht unterbrochen. Unabhängig davon, ob man vielleicht eine Mission ein zweites Mal erledigt, weil der Host sie noch nicht abgehakt hat.

Taktik-GTA

Wildlands ist aber keine reine Teamerfahrung: Im Koop müssen die Spieler nicht immer zusammenglücken, sondern können sich auch extrem weit voneinander entfernen. Wir haben gesehen, wie ein Koop-Ghost in einem kleinen Waldstück einen wenig kooperativen Informanten über den Standort einer wichtigen Person »befragt« hat, während die anderen drei schon längst auf dem Weg zu einem der Drogenbande gehörenden Hubschrauber waren. Den wollten die vier Ghosts vor dem Haupteinsatz kapern. Öhm, hat hier jemand »Heists in GTA Online« gesagt?

Da das Vorgehen in Wildlands komplett in den Händen der Spieler liegen soll, ist der Helikopter optional, die Entwickler haben sich in der Demo allerdings für den Heli ent-

schieden. Zu viert schnappten sich die Vorführer schließlich den gut bewachten Hubschrauber, indem sie sich am helllichten Tag von zwei Seiten zunächst zwischen Häusern und durch Kornfelder anschlichen und dann zuschlugen. Man betonte währenddessen, dass man sich das Fluggerät auch in der Nacht nahezu unbemerkt unter den Nagel reißen kann. Wildlands kommt also mit dynamischem Tag-Nacht-Wechsel.

»Italian Job« trifft Helikopter

Anschließend ging's für alle vier dann mit dem gerade erbeuteten Drehflügler zu einem auf einem Berg liegenden Verbrecherunterschlupf. Während zwei Ghosts sich per Fallschirmabsprung Zutritt zum Areal verschafften, blieben die beiden anderen im Hubschrauber. Einer flog, der andere gab mit einem Gewehr Deckung aus der Luft. Das Team am Boden schnappte sich die wichtige Person und warf sie in den Kofferraum eines Autos. Dazwischen mussten etliche KI-Schurken dran glauben, teilweise vom Mann im Heli ausgeknipst. Nach einer fetzigen Flucht in Heli und Auto traf man sich schließlich auf dem Salzsee, die Zielperson wurde in den Hubschrauber verfrachtet. Zwei Ghosts flogen mit ihr davon, die anderen beiden machten sich mit dem Auto aus dem Staub. Wohin genau wissen wir nicht: Das Kartell hat zwar Stützpunkte, die Ghosts müssen aber ohne festen Unterschlupf auskommen. Eine Art Basis soll's nicht geben. Schade eigentlich. Immerhin



Petra Schmitz
@Flausensieb



Wildlands sieht schon jetzt sehr cool aus, ich bin tatsächlich von der Landschaft verflxt angetan. Und die von den Entwicklern versprochene Freiheit beim Vorgehen klingt auch super. Allerdings schreit das auch nach guten Absprachen und klaren Ansagen im Koop. Mit Zufallsmitspielern dürfte das jedoch nicht so einfach sein. Das weiß jeder, der schon mal einen Heist in GTA Online mit Unbekannten gespielt hat. Und wie die KI-Typen in der schier endlos wirkenden Weite von Bolivien klarkommen sollen, ist noch mal eine ganz andere Sache. Sich so wie im Koop voneinander zu trennen, dürfte da jedenfalls nicht möglich sein. Aber zunächst einmal ist Abwarten angesagt, das Spiel ist noch im Entstehen, es kann sich noch einiges verändern bis zum Release.

müssen sich die Männer um ihr Equipment kümmern und bekommen nicht automatisch coole Waffen die Hände gedrückt. Bis wir uns allerdings selbst in den Kampfang werfen können, dauert es noch ein bisschen. Weil das Spiel noch in einer Pre-Alpha-Phase ist, rechnen wir frühestens mit einem Release im November 2016. **PET**



Auf der gigantischen Karte finden wir auch Abschnitte mit dichtem Wald.